

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / Av- ja uusmedia

Liisa Väistö

OPETTAVAINEN ANIMAATIO MEDIAKASVATUKSEN VÄLINEENÄ

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

VÄISTÖ, LIISA

Opinnäytetyö

Työn ohjaaja

Toimeksiantaja

Marraskuu 2011

Avainsanat

Opettavainen animaatio mediakasvatuksen välineenä

39 sivua + 3 liitesivua + animaatio DVD:llä

pt. tuntiopettaja Marko Siitonen

Saimaan Mediakeskus

animaatio, animaatiotekniikat, animointi, varhaiskasvatus

Tässä opinnäytetyössä käsitellään opettavaista animaatiota osana mediakasvatusta. Produktiivinen työ on varhaiskasvatusikäisille lapsille suunnattu pala-animaatio, jossa opetellaan digitaalikameran käytön perusteita. Produktiivisen työn on tilannut Saimaan Mediakeskus, ja se on toteutettu Molla-hankkeeseen, joka on varhaiskasvatukselle suunnattu mediapaja-hanke.

Opinnäytetyön kirjallisessa osiossa käsitellään lyhyesti animaation historiaa sekä erilaisia yleisimpiä tekniikoita. Mediakasvatusta käsitellään omassa luvussaan, jonka jälkeen tuodaan esiin muutamia esimerkkejä opettavaisista animaatioista. Esimerkianimaatioiksi on valittu suomalaisia pala-animaatioita. Lopuksi käydään läpi produktiivisen työn ennakkosuunnittelua, toteutusta ja jälkityön vaiheita.

Tämä työ pyrkii tuomaan esiin animaation mahdollisuuksia mediakasvatuksen välineenä. Animaation tekeminen itse tarjoaa mahdollisuuksia itsensä ilmaisuun ja ryhmätyöskentelyn harjoitteluun, eikä vaadi kalliita laitteita tai ammattimaista teknistä osaamista. Animaatioiden katsominen taas auttaa lasta jäsentelemään tunteitaan ja käsittelemään esimerkiksi pelottavalta tuntuvia asioita. Produktiivisessa työssä on pyritty huomioimaan kohderyhmän ikä ja taidot sekä esittämään opetettava asia innostavasti ja mieleenpainuvasti.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media communication

VÄISTÖ, LIISA

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

March 2011

Keywords

Educational Animation as a Tool for Media Education

39 pages + 3 pages of appendices + animation on a DVD

Marko Siitonen, lecturer

Saimaa Mediacenter

animation, animation techniques, animating, early childhood education

This thesis examined educational animation as a part of media education. The productive work was a cut-out animation which demonstrates the basics of using a digital camera. It was created for the purposes of early childhood education for 2-to-7-year-old children. The productive work was commissioned by the Saimaa Mediacenter and it was implemented into the Molla-project, which is a media workshop targeted for early childhood education.

The thesis briefly discussed the history of animation and a variety of the most common animation techniques. Media education was examined in a separate chapter. In addition, the paper presented examples of educational animations. All the examples were Finnish cut-out animations. The paper focused on the preparation, implementation and post-work phases of the productive work.

This thesis aimed to highlight the potential of animation as a part of media education. Making an animation offers opportunities for self-expression and developing cooperative skills, and does not require expensive equipment or professional technical expertise. Watching animations helps children to analyse their feelings and deal with matters that might be scary or confusing. In the animation which is the productive part of this thesis the information is presented in an inspiring and memorable way.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	ANIMAATIO	7
2.1	Määritelmä	7
2.2	Historiaa	7
2.2.1	Émile Reynaud	8
2.2.2	Emile Cohl ja Winsor McCay	9
2.2.3	Walt Disney	10
2.2.4	Felix-kissasta nykypäivään	11
2.3	Animaatiotekniikoita	12
2.3.1	Piirrosanimaatio	13
2.3.2	Nukke- ja vaha-animaatio	13
2.3.3	Pala-animaatio	14
2.3.4	Tietokoneanimaatio	15
2.3.5	Muut tekniikat	15
3	MEDIAKASVATUS	16
4	OPETTAVAINEN ANIMAATIO	17
4.1	Animaatio mediakasvatuksen välineenä	17
4.2	Oppiminen tekemisen kautta	18
4.3	Käytöskukka	19
4.4	Varokaa heikkoa jäätä!	21
5	MIKÄ ON MOLLA JA MITÄ SE TEKEE?	23
5.1	Molla-hanke	23
5.2	Mollan animaatiokoulu	26
6	MOLLAN MEDIAKOULU	27
6.1	Lähtökohdat	27
6.2	Miksi animaatio?	27
6.3	Toteutus	29

6.3.1	Ennakkovalmistelut	29
6.3.2	Toteutus	30
6.3.3	Koostaminen	34

7	YHTEENVETO	35
---	------------	----

LÄHTEET

LIITTEET

Liite 1. Käsikirjoitus

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön lähtökohtana on tarkastella animaatiota elokuvan lajina ja pohdita, millainen on hyvä, opettavainen animaatio. Animaation historiaa käsittelen pääpiirteittäin ja esittelen animaation kehityksen kannalta tärkeimmät ja keskeisimmät henkilöt. Animaation eri tyyllilajit esittelen lyhyesti, jotta voin suhteuttaa produktiivisessa työssä käytettyä tekniikkaa muihin mahdollisiin tekniikoihin. Pedagogista näkökulmaa tarkastelen muutamien esimerkkien kautta.

Opinnäytetyön produktiivinen osa on pala-animaatio, jossa seikkailee Molla-hahmo. Animaation tarkoituksena on opettaa varhaiskasvatusikäisille lapsille eri medialaitteiden käyttöä. Molla-hahmo on Lappeenrannassa toimivan Saimaan Mediakeskuksen Molla-hankkeen johtotähti, ja olen suunnitellut sen itse ollessani opintoihin liittyvässä työharjoittelussa Saimaan Mediakeskuksessa keväällä 2011. Harjoitteluni aikana tein Mollan animaatiokoulun, joka opettaa animaation keinoin lapsille pala-animaation tekoprosessin. Tämän animaation pohjalta Saimaan Mediakeskus tilasi minulta syksyllä 2011 animaatiot muistakin työpajoista, joita se järjestää varhaiskasvatuksen ohjaajille ja varhaiskasvatusikäisille lapsille.

Rajasin aiheeni opettavaiseen animaatioon mediakasvatuksen välineenä, koska halusin tutkia, miten animaatio soveltuu opetusvälineeksi juuri pienille lapsille. Alle kouluikäisten lasten keinot oppia eivät välttämättä ole vielä kovin kehittyneet, joten animaation avulla he voisivat oppia ikään kuin huomaamattaan. Animaation päähenkilö on myös lapsille samaistuttava ja mielenkiintoinen. Tutkin kahta opettavaista animaatiota, jotka ovat suomalainen animaatiosarja Käytöskukka ja Pikku-Kakkosessa nähtävä Varokaa heikkoa jäätä! Tutkin ja pohdin, mitä keinoja näissä animaatiosarjoissa on käytetty, jotta niistä on saatu opettavaisuuden lisäksi viihdyttäviä. Tarkastelen myös animaatioissa seikkailevia hahmoja ja heidän tapaansa suhtautua opittavaan asiaan. Lisäksi käyn läpi mediakasvatuksen peruseräiteita.

Opinnäytetyöni kirjallinen osa syntyi produktiivisen osan kanssa samanaikaisesti, joten pystyin hyvin hyödyntämään tutkimuksessani selvinneitä asioita produktiivisen osan toteutuksessa. Käyn läpi produktiivisen työni suunnittelu-, toteutus- ja jälkikäsittelyvaiheet. Lopuksi pohdin työni onnistumista kokonaisuudessaan ja sitä, miten animaatiotani voi hyödyntää mediakasvatuksen välineenä.

2 ANIMAATIO

2.1 Määritelmä

Sana animaatio tulee latinankielisestä sanasta *animatio*, joka tarkoittaa elävöittämistä. Animaatio ei voida käsitellä ilman ymmärrystä ihmissilmän toiminnan perusperiaatteista. Ihmissilmä kykenee säilyttämään kuvan muistissaan vielä sekunnin murto-osan sen jälkeen, kun kuva on jo kadonnut näköpiiristä. Näin aivot voidaan huijata käsittämään peräkkäin näytetyt, paikallaan olevat kuvat yhtäjaksoisena liikkeen virtana. Lyhyt ajanjakso, jonka kukin kuva esiintyy verkkokalvolla mahdollistaa kuvien sulautumisen saumattomaksi liikkeen jatkumoksi. (Krasner 2004, 4.) Tätä kutsutaan jälkikuvailemiöksi (Niinistö – Ruhala 2006, 52).

Animaatiota on syntymästään asti verrattu taikuuteen ja alkemiaan. Esineiden ja piirrosten liikkuminen perustuu kuva kuvalta tehtyihin muutoksiin, jotka peräkkäin näytettynä luovat illuusion liikkeestä. Tarinoissa ja liikkeissä pyritään mallintamaan todellista maailmaa siten, että katsoja voi samaistua animaation maailmaan, vaikka tietäkin tapahtumien olevan keinotekoisesti luotuja. Animaation avulla voidaan myydä ja mainostaa, opettaa ja valistaa sekä kertoa tarinoita. (Noake 1998, 7–8.)

Animaattorit ovat tietenkin keskeisessä roolissa, kun animaatiota tehdään. Animaattorit herättävät hahmot henkiin ja ikään kuin näyttävät liikkeet, ilmeet ja eleet, oli kyse sitten piirretystä hahmosta tai vaikkapa nukesta. Animaattori antaa hahmolle sen luonteen ja ominaisuudet, joita hahmo itse täydentää. Animaation tekeminen vie valtavasti aikaa, mutta jokin tässä taianomaisessa elokuvamuodossa on kiehtonut taiteilijoita jo sadan vuoden ajan. (Noake 1998, 7.)

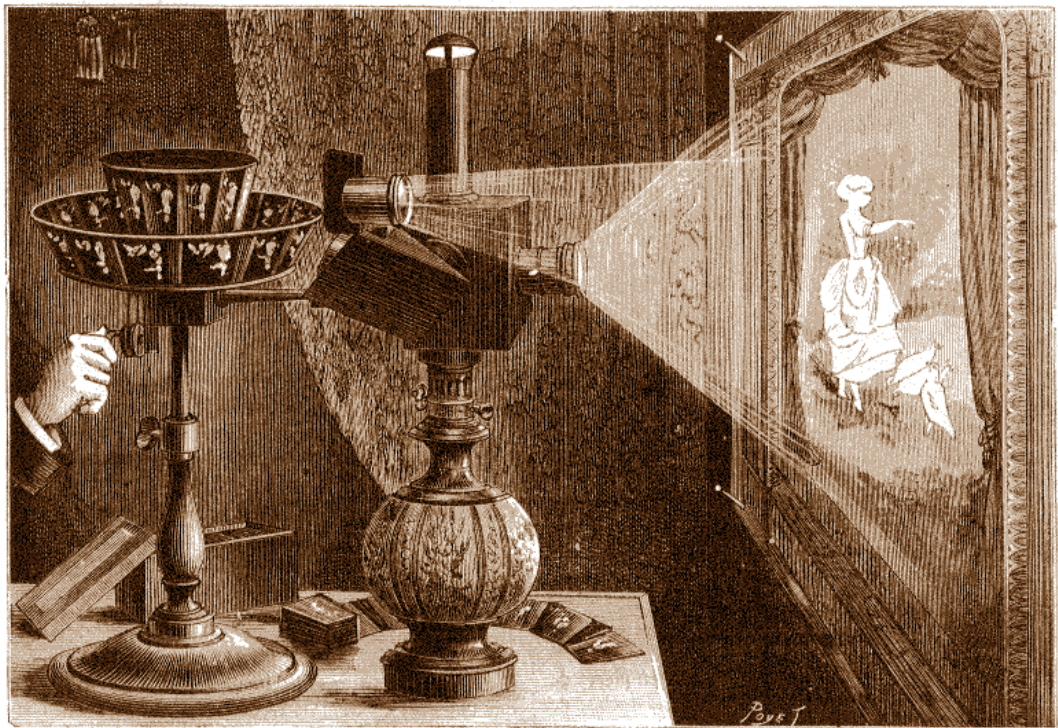
2.2 Historiaa

Liikkuva kuva on viehättänyt ihmisiä jo yli tuhat vuotta sitten, jolloin ihmiset kävivät katsomassa esityksiä varjoteattereissa. Varjoteatterissa kankaan taakse oli sijoitettu valo, jolloin valon ja kankaan välissä liikkuvien hahmojen varjot piirtyivät kankaalle. Pikkuhiljaa kehittynyt tekniikka ja kasvava kiinnostus elävän kuvan tuottamista kohtaan kulminoituivat 1800-luvun lopulla, jolloin tieteen ja teollisuuden kehittyminen mahdollistivat elokuvan synnyn. (Niinistö – Ruhala 2006, 52.) Ennen näyteltyä eloku-

vaa syntyi animaatio, tekniikka, jossa kuvaan tehdään pieni muutos. Kun kuvat näytetään peräkkäin, syntyy liikkeen illuusio.

2.2.1 Émile Reynaud

Ranskalainen Émilie Reynaud kehitti vuonna 1882 praksinoskoopin (kuva 1), joka kehittyttyään mahdollisti animaation esittämisen valkokankaalta yleisölle. Praksinoskoopissa rummun malliselle pinnalle oli piirretty kuvia, joissa oli keskenään pieniä muutoksia. Kun rumpua pyöritettiin, kuvat heijastuivat praksinoskoopin keskellä olevista peileistä ja saivat aikaan liikkuvan kuvan illusion. Reynaud yhdisti keksintöönsä vielä suurentavan linssin, ja valon avulla hän pystyi heijastamaan rummulla pyörivät kuvat valkokankaalle. (Noake 1988, 9.)



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Kuva 1. Praksinoskooppi (Optical Museum 2009)

Praksinoskoopin koon takia siihen mahtui vain muutama sekunti animaatiota, joka toistui katkeamattomana virtana. Vuonna 1892 Reynaud avasi Pariisissa oman elokuvateatterin, joka oli nimeltään Théâtre Optique. (Noake 1988, 9.) Teatterissa esitettiin jopa 15 minuutin mittaisia animoituja tarinoita, joissa taustakuva heijastettiin kankaalle valon avulla. Piirretyt hahmot heijastettiin taustakuvan päälle peilien avulla pyöri-

vältä kiekolta, joka muistutti praksinoskooppia. Yleisö oli innoissaan näistä liikkuvista ja elävistä hahmoista. Mitään vastaavaa ei oltu nähty aikaisemmin, ainakaan samassa mittakaavassa. Kuitenkin vain noin kolme vuotta myöhemmin innostus laantui, kun elokuvateattereissa alettiin esittää oikeita, näyteltyjä elokuvia. (Mediakasvatuskeskus Metka 2011.) Perusta animaatiolle oli luotu, ja myöhemmin tekniikan kehittyessä se saavutti suosionsa uudelleen.

2.2.2 Emile Cohl ja Winsor McCay

Ranskalainen Emile Cohl syntyi 1857 ja oli yksi aikansa merkittävimmistä animaatto-reista. Hänen hahmonsia olivat tummalle taustalle piirrettyjä valkoisia tikku-ukkoja, jotka liikkuvat sulavasti tarinoissa, jossa oli joko hyvin löyhä juoni tai ei tarinaa lainkaan. Cohl loi jopa 300 animaatiota vuosina 1908 – 1923 ja hänen 1908 tekemäänsä animaatiota *Fantasmagorie* pidetään ensimmäisenä kokonaan piirrettynä animaationa. Merkittävyystään huolimatta Cohl ei ”pudonnut taivaasta” kehittämään animoitua elokuvaa, vaan sopivat olosuhteet ja tekniikan kehitys loivat hänelle sopivat puitteet animaation tekoon. (Neupert 2011, 4–5.)

Pikkuhiljaa 1920-luvulla animaation suosio kääntyi laskuun, kun yleisö kyllästyi samaa kaavaa toistaviin, lyhyisiin animoituihin vitseihin. Hahmot eivät olleet samaistuttavia eivätkä animaatioiden juonikuviot tarjonneet riittävästi haasteita katsojille. Tervetulleen poikkeuksen teki Winsor McCay. (Mediakasvatuskeskus Metka 2011.) Winsor McCay aloitti sarjakuvataiteilijana, kuten monet muutkin aikansa animaattorit (Klein 1996, 13). Hänen tunnetuin hahmonsia oli Dinosaur Gertie. Gertietä pidettiin ensimmäisenä antropomorfistisena eli ihmisen kaltaisena animaatiohahmona. McCay käsikirjoitti animaation Gertiestä siten, että hän pystyi ikään kuin kommunikoiamaan hahmon kanssa, kun se esittäytyi valkokankaalla. McCay esimerkiksi antoi Gertielle yleisön edessä käskyjä, joita se totteli valkokankaalla. Tällainen interaktiivisuus sai hahmon vaikuttamaan entistä elävämmältä. McCay oli myös luonut Gertielle selvästi tunnistettavia luonteenpiirteitä: Se oli ujo ja hieman kömpelö. (Eagan 2010, 33.)

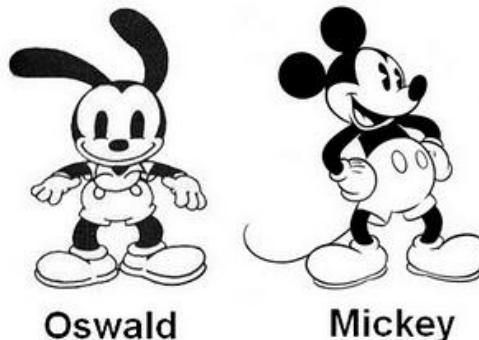
Winsor McCayn työ animaattorina on vaikuttanut moniin myöhempisiin animaattoreihin ja heidän työhönsä (Noake 1988, 10). Hän kehitti myös animoinnin teknistä puolta eteenpäin. McCayn innovaatioita ovat esimerkiksi liikkeen jatkuvuuden luominen niin sanotusti looppaamalla. Hän piirsi kuvia, joita voidaan näyttää peräkkäin siten, että

liike näyttää jatkuvat saumattomasti, vaikka saman kuvat toistuvat tietyin väliajoin. Liike ei siis katkea jonkin kuvasarjan lopussa ja ala alusta, vaan jatkuu siten, ettei katsoja huomaa, mistä kuvasarja oikeastaan alkaa ja mistä loppuu. Tämä keksintö säästi huomattavasti animaattoreiden aikaa, kun esimerkiksi kävelevä hahmo pystyttiin toteuttamaan pienemmällä määrällä kuvia. (Eagan 2010, 33.)

2.2.3 Walt Disney

Walt Disney on kiistatta yksi merkittävimmistä henkilöistä, kun puhutaan länsimaisesta animaatiosta. Vuonna 1926 Universal Pictures-yhtiön perustaja Carl Laemmle kertoi yhtiön johtajalle Charlie Mintzille haluavansa piirrossarjan, jonka pääosaa esittäisi jänishahmo. Mintz oli vaimonsa kehotuksesta yhteydessä Disneyhyn, joka innostui ajatuksesta heti. Näin syntyi Oswald the Lucky Rabbit eli suomeksi Oswald, onnekas jänis. Persoonallisen hahmon seikkailut saavuttivat suuren suosion, mutta Walt Disney ei päässyt nauttimaan tästä suosiosta kovin pitkään. Vuonna 1928 Charlie Mintz teki Disneylle niin huonon tarjouksen Oswald-animaatioista, että Disneyn oli pakko kieltäytyä. Samaan aikaa Mintz oli palkannut lähes kaikki Disneyn animaattorit Universal Picturesille. Oswald-animaatiot siis jatkuivat, mutta Walt Disneyllä – hahmon kehittäjällä ja luojaalla – ei ollut niiden kanssa enää mitään tekemistä. (Thomas 1991, 81–87.)

Oswald-jäniksen oikeuksien menetyksestä seurasi kuitenkin jotain suurta Walt Disneylle. Hän alkoi saman tien luoda uutta sarjaa, mutta tällä kertaa hän piti prosessin salassa. Lopputuloksena syntyi Mickey Mouse, Mikki Hiiri, josta tuli käsittämättömän suosittu ensin Yhdysvalloissa ja myöhemmin maailmanlaajuisesti. (Thomas 1991, 88–101.) Ulkonäöltään Mikki muistutti paljon Oswald-jänistä: Ne olivat väritykseltään ja vaateukseltaan hyvin samanlaisia.



Kuva 2. Vasemmalla Oswald-jänis ja oikealla Mikki Hiiri. Yhdennäköisyys on ilmeinen. (Working Space 2010)

Paitsi suosittuja animaatioita, Walt Disney ja hänen animaattorinsa kehittivät myös tekniikkaa, joka helpotti ja nopeutti animaatioiden tekoa. He muun muassa loivat prosessin, jonka avulla hahmojen liikkeiden sulavuutta ja animaation toimivuutta voitiin tarkastella jo ennen kuin varsinainen animaatio oli valmis. Toinen keskeinen keksintö oli tarinataulu eli storyboard. Tarinataulu oli käytännössä noin neliömetrin kokoinen lasikuitulevy, jolle animaation luonnokset kiinnitettiin kronologiseen järjestykseen. Näin animaation juonta ja tapahtumien kulkua pystyttiin tarkastelemaan yhdellä silmäyksellä. (Thomas 1991, 112–113.)

Joulun alla 21. joulukuuta 1937 pitkän prosessin tuloksena ensi-iltansa sai Disneyn studion ensimmäinen täyspitkä animaatio, Lumikki ja seitsemän kääpiötä. Elokuva pohjautuu löyhästi Grimmin veljesten satuun Lumikista, jonka ilkeä äitipuoli yrittää murhata. Lumikki pakenee metsään ja tapaa siellä seitsemän kääpiötä, joille Walt Disney kehitti omat, tunnistettavat luonteensa. Elokuva oli valtavan menestynyt ja tuotti ensimmäisellä esityskierroksellaan kahdeksan miljoonaa dollaria, kun lipun hinta oli noin 23 senttiä. Suosiostaan huolimatta Lumikki oli vasta alkua Walt Disneyn studion pitkien piirrosanimaatioiden kavalkadissa. (Thomas 1991, 133–147.)

Walt Disneyn työ on luonut pohjan nykyaikaiselle länsimaiselle animaatiolle. Mielestäni jokainen animaattori joutuu tekemään valinnan Disneyn linjan ja muiden tyyllilajien ja tekniikoiden välillä. Tunnistan omassa animaatiossani Disneyltä tuttua lapsenomaisuutta. Myös realistiset taustat ovat hieman samankaltaisia kuin esimerkiksi Lumikin metsämaisemat. Toisaalta hahmot muistuttavat enemmän aasialaisia anime-hahmoja.

2.2.4 Felix-kissasta nykypäivään

Felix-kissaa pidetään Dinosaur Gertien jälkeen seuraavana animaatiohahmona, jolla oli luonne ja persoonallisuus. Felix-kissa oli utelias ja ilkikurinen pieni kissa, kun New Jerseyläinen sarjakuvataiteilija Otto Messmer suunnitteli sen. Hahmosta tuli hetkessä suosituampi kuin oikeista filmitähdistä. Felix-kissan hahmo oli helposti tunnistettavissa: se oli mustavalkoinen, sillä oli selkeät kasvonpiirteet ja tunnusomaiset eleet.

Felix-kissa nähtiin ensimmäisen kerran 1900-luvun alussa lyhytelokuvassa nimeltä "Feline Follies". (Felix the Cat 2011.) Felix-kissa on hyvä esimerkki siitä, miten tärkeää hahmon huolellinen suunnitteleminen on. Vain persoonallista ja onnistunutta hahmoa rakastetaan.

Animaatiota tehtiin ympäri maailmaa, erilaisilla tekniikoilla ja erilaisille kohderyhmille. Piirrosanimaatio jatkoi voittokulkuaan aina vuoteen 1995, jolloin tuotantoyhtiö Pixar julkaisi ensimmäisen kokonaan tietokoneella toteutetun kokoillan animaation, Toy Storyn. (Erickson 2011.) Toy Storyn ilmestymisen jälkeen perinteinen piirrosanimaatio alkoi jäädä taka-alalle ja tietokoneet ottivat yhä merkittävämmän roolin paitsi animointivaiheessa, myös hahmojen toteutuksessa. Toisinaan animaattorit tahtovat palata perinteisiin animaatiotekniikoihin ja näyttää, että käsin tekeminen ei ole unohtunut tietokoneanimaatioiden vallattua markkinat. Vuonna 2009 Disney palasi juurilleen ja julkaisi elokuvan Prinsessa ja sammakko, joka oli kokonaan käsin piirretty kokoillan animaatio. Samana vuonna julkaistiin Coraline, joka oli paitsi ensimmäinen 3D-tekniikalla kuvattu animaatio myös kokonaan käsin luotu hahmoineen ja ympäristöineen. (IMDB 2011.) Kokeiltuani molempia tekniikoita päädyin itse tietokoneanimaatioon sen nopeuden ja helppouden vuoksi.

2.3 Animaatiotekniikoita

Animaation peruseriaate on pieni muutos kuvien välillä. Kun nämä pienet muutokset kuvataan ja koostetaan, syntyy liikkeen illuusio. Tätä kutsutaan stop-motion-tekniikaksi, ja se on kaiken käsillä tehdyn animaation perusta. Tietokone pystyy laskemaan kuvien välisiä muutoksia, joten jokaista liikkeen vaihetta ei tarvitse toteuttaa käsin tietokoneella animoitaessa. Nykyään animaatiot – käytetystä tekniikasta riippumatta – koostetaan ja leikataan käytännössä aina tietokonetta apuna käyttäen.

Periaatteessa animaatioiden luokittelu tekniikoiden perusteella on hankalaa, koska tekniikoita on lähes yhtä paljon kuin animaatioitakin. Useimmiten animaatio koostuu erilaisten tekniikoiden yhdistelmästä. Tässä opinnäytetyössä olen jakanut tekniikat piirrosanimaatioon, nukke- ja vaha-animaatioon, pala-animaatioon sekä tietokoneanimaatioon. Lisäksi erilaisten tekniikoiden yhdistelmille on oma otsikkonsa. Käyn läpi näiden tekniikoiden peruseriaatteita ja kerron, minkä tekniikan valitsin omaan produktiiviseen työhöni ja miksi.

2.3.1 Piirrosanimaatio

Piirrosanimaatiossa animaatiohahmot ja taustat on piirretty paperille tai tarkoitukseen soveltuville kalvoille, minkä jälkeen ne kuvataan (Mediakasvatuskeskus Metka 2011). Yleensä taustat ja muut paikallaan pysyvät elementit ovat omalla tasollaan, ja liikkuvat objektit, kuten hahmot, piirretään omille kalvoilleen, jotka sijoitetaan taustakalvon päälle. Piirrosanimaatio on erittäin työläs ja aikaa vievä tekniikka, koska jokaista muutosta varten koko hahmo täytyy piirtää uudelleen. Toisaalta piirrosanimaatiossa liike näyttää sulavalta ja liike luonnolliselta, jos muutoksista on maltettu piirtää tarpeeksi pieniä.

Mollan kamerakouluun en valinnut tekniikaksi piirrosanimaatiota siksi, että se on työlästä ja vie paljon aikaa. Tässä yhteydessä liikkeen sulavuuskaan ei ole ensisijainen arvo. Hahmoissa on myös paljon yksityiskohtia, joiden jäljentäminen jokaiseen kuvaan erikseen olisi ollut aikatauluni huomioden käytännössä mahdotonta. Mielestäni piirrosanimaatio soveltuu tekniikaksi parhaiten silloin, kun aikataulu on joustavampi ja tekijällä on aikaa tutkia liikettä, jotta lopputuloksesta tulee luonnollinen ja uskottava.

2.3.2 Nukke- ja vaha-animaatio

Nukkeanimaatiossa animoitavat hahmot ovat tätä tarkoitusta varten tehtyjä nukkeja, joiden raajat ovat vapaasti liikuteltavissa. Nukkeanimaatiossa ei useimmiten edes pyritä todellisuutta vastaavaan maailmaan, vaan nuket elävät tarkoituksellisesti sadun ja mielikuvituksen maailmassa. Vaikka nukkeanimaatiossa ei pyritä samanlaiseen uskottavuuteen kuin näytellyssä elokuvassa, tulee hahmojen silti olla samaistuttavia. Samaistumiseen vaikuttavat esimerkiksi hahmon ja ympäristön välinen suhde eli se, sopeeko hahmo uskottavasti ympäristöönsä. Liian realistiseen hahmoon voi olla vaikea samaistua, mutta hahmo ei myöskään saa olla liian liikkumaton ja eleetön. Katsojan on myös vaikea samaistua esimerkiksi silmättömään hahmoon. (Pohjavirta 2010, 41.) Näin ollen voidaan olettaa, että esimerkiksi animoituun esineeseen samaistuminen on helpompaa, jos esineeseen on liitetty silmät.

En valinnut Mollan kamerakoulun tekniikaksi nukkeanimaatiota, koska ajattelin lopputuloksen olevan liian tekninen oikeine kameroineen ja tietokoneineen. Nuk-

keanimaation toteuttaminen olisi vaatinut myös paljon tilaa, koska kuvausta ei olisi voinut toteuttaa vain yhdessä ympäristössä. Myös nukkejen toteuttaminen olisi ollut oma prosessinsa, eikä minulla ollut siihen halua eikä resursseja. Lisäksi halusin säilyttää hahmoissa tietynlaisen moderniuden, joka ei välttämättä olisi nukeissa tullut esiin.

Vaha-animaatio on peruseriaatteiltaan hyvin nukkeanimaation kaltainen. Siinä hahmot ja niitä ympäröivä maailma on toteutettu muovailuvahasta tai jostain vastaavasta tarkoitukseen sopivasta materiaalista. Vaha-animaatio on nukkeanimaatiota kenties monipuolisempi, koska se mahdollistaa hahmojen ilmeiden ja olemuksen vapaan muuttumisen. Vahaan on helppo tehdä pieniä muutoksia kuvien välillä, kun hahmot on toteutettu tarkoitukseen sopiviksi. Myös erilaiset ympäristön muutokset, kuten syödyn ruuan pieneneminen ja lopulta katoaminen, on helppo toteuttaa vahan avulla. (Laakso 2010, 96.)

Vaha-animaatio olisi ollut monin tavoin mielenkiintoinen vaihtoehto toteuttaa Mollan mediakouluanimaatioita. Pidän vaha-animaatioiden kolmiulotteisuudesta ja hieman vinksahaneesta realistisuudesta. En kuitenkaan päätenyt vaha-animaatioon, koska minulla ei ollut tarvittavaa teknistä tietämystä esimerkiksi erilaisten vahojen käytöstä. Myös käyttämieni hahmojen värikkyys ja yksityiskohtien runsaus olisivat uskoakseni muodostuneet liian suuriksi haasteiksi.

2.3.3 Pala-animaatio

Pala-animaatiossa animaatiohahmot ovat paperista tai pahvista leikattuja tai revittyjä. Kaikki liikkuvat osat, kuten kädet tai jalat sekä taustan liikkuvat elementit, leikataan erikseen. Pala-animaation voi toteuttaa myös tietokoneella, jolloin hahmon osat skannataan tai piirretään tietokoneella ja viedään tarkoitukseen sopivaan tietokoneohjelmaan. Tällaisen tarkoitukseen soveltuvan tietokoneohjelman avulla hahmon osia voidaan liikutella, eikä jokaista liikkeen vaihetta tarvitse toteuttaa erikseen. Pala-animaatio on käsin tehtynä hidas ja aikaa vievä tekniikka. Animaattori Heikki Prepula, jonka tunnetuin työ lienee Ylellä esitetty lapsille suunnattu pala-animaatio Kössi Ken-guru, tekee 8–10 sekuntia valmista pala-animaatiota päivässä. Vaikka aikaa menee paljon ja valmista syntyy vähän, Prepulaa kiehtoo käsin tekemisessä juuri lopputuloksen eräänlainen karkeus. (Raivio 2001.)

Halusin käyttää omassa produktiivisessa työssäni tekniikkana pala-animaatiota, koska se on yksinkertainen ja edullinen tekniikka. Aluksi suunnittelin toteuttavani animaation kokonaan käsin, sillä minua kiehtoi käsin tehdyn pala-animaation rosoisuus ja persoonallisuus. Totesin kuitenkin tietokoneanimaation nopeammaksi ja aikatauluuni sopivammaksi tekniikaksi, joten päädyin toteuttamaan animaationi tietokoneella. Olin jo aikaisemmin tehnyt animaation alkutunnuksen käsin, joten loppujen lopuksi animaationi oli ikään kuin yhdistelmä käsin- ja tietokoneella tehtyä pala-animaatiota.

2.3.4 Tietokoneanimaatio

Tietokoneanimaatio perustuu kaikkiin edellä mainittuihin animaatiotekniikoihin ja sitä voidaan käyttää joko itsenäisenä työkaluna tai muiden tekniikoiden kanssa yhdessä. Tietokoneen avulla animaatioprosessia voidaan nopeuttaa huomattavasti. Voidaan luoda esimerkiksi 3D-maailma, jossa hahmo liikkuu. Tällöin jokaista kuvakulmaa ei tarvitse piirtää erikseen, vaan kameraa voidaan liikuttaa maailmassa vapaasti. Myös erilaiset turkit, hiukset ja muut liikkuvat objektit on helpompi toteuttaa tietokoneella, koska jokaista yksittäistä hiuskarvaa ei tarvitse piirtää kerta toisensa jälkeen uudelleen, vaan ne voidaan monistaa muutamalla klikkauksella tai napin painalluksella.

Tietokoneanimaatiot voidaan jakaa karkeasti 2D- ja 3D-animaatioihin. 2D-animaatiossa maailma ja hahmot ovat kaksiulotteisia. Tällainen animaatio on esimerkiksi South Park, joka on lisäksi hyvä esimerkki tietokoneella tehdystä pala-animaatiosta. 3D-animaatiossa hahmot ja maailma ovat kolmiulotteisia, ja kamera voi liikkua hahmojen ympäri aivan kuten näytellyissäkin elokuvissa.

Vaikka suunnittelin toteuttavani Molla-animaatiot käsin, päädyin lopulta tietokoneanimaatioon sen helppouden ja nopeuden vuoksi. Tietokoneanimaatio mahdollisti myös paremmin kirkkaiden värien käytön ja tarjosi mahdollisuuden monipuolisten taustojen ja tapahtumien toteutukseen. Käytössäni minulla oli Adoben ohjelmistoja, joista After Effectsiä käytin varsinaiseen animointiin.

2.3.5 Muut tekniikat

Kaikkia edellä mainittuja tekniikoita voidaan myös yhdistellä keskenään ja luoda sitä kautta uusia, omintakeisia tyylejä. Lähes kaikkea, mitä voi nähdä ja koskettaa tai mikä

on muokattavissa, on mahdollista animoida. Animaatio voi olla pienten hiekanmurusten liikettä tai muuttuva graffiti valtavan rakennuksen seinässä. Animaatiossa voivat seikkailla esineet, pehmolelut, ruoka tai ihmiset, joten sen mahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Animaatiota voidaan yhdistää näyteltyyn elokuvaan tai sitä voidaan piirtää suoraan filminauhalle.

Omassa animaatiossani yhdistyvät käsin animoitu alkutunnus sekä tietokoneanimaatio. Mielestäni käsin tehdyn alkutunnuksen käyttö luo hauskan kontrastin tietokoneella tehdyille, hieman kliinisemmälle maailmalle. Toisaalta osoitan myös tiedostavani molempien tekniikoiden haasteet ja mahdollisuudet.

3 MEDIAKASVATUS

Mediakasvatus ei suinkaan ole tämän vuosituhannen keksintö, vaan sen juuren ulottuvat Suomessa aina 1950-luvulle. Tuolloin mediakasvatuksella tarkoitettiin elokuvien kriittistä ymmärtämistä ja erilaisten opetuselokuvien hyödyntämistä kasvatuksessa. Vuodesta 1974 eteenpäin medialla koettiin olevan myös yhteiskunnallista merkitystä, jolloin mediakasvatusta alettiin kutsua nimellä joukkoviestintäkasvatus. Enää ei käsitelty vain elokuvia, vaan myös esimerkiksi sanomalehtiä ja uutisia. Vuonna 2004 mediakasvatus oli mukana opetussuunnitelmassa nimellä viestintä- ja mediataito, ja se voidaan periaatteessa sisällyttää kaikkiin oppiaineisiin. (Nyyssölä 2008, 19.)

Mediakasvatus on *toimintaa, jolla tietoisesti yritetään vaikuttaa yksilön median käyttöön ja mediataitoihin* (Niinistö – Ruhala 2006, 8). Mediakasvatuksen päämäärä on auttaa tarkastelemaan ja ymmärtämään mediaa sekä suhtautua myös kriittisesti sen tarjoamiin sisältöihin ja mahdollisuuksiin. Toisaalta mediakasvatus auttaa sisäistämään myös media- ja populaarikulttuuria ja suhtautumaan niiden ilmiöihin kriittisesti. Kouluissa mediakasvatus mahdollistaa oppimiskäytäntöjen, -ympäristöjen ja -tekniikoiden monipuolistumisen ja laajenemisen. (Nyyssölä 2008, 15.) Käytännössä tämä tarkoittaa esitelmien aiheiden tutkimista internetin avulla tai valokuvaamista kuvamaataidon tunnin puitteissa.

Mediakasvattaja voi olla kuka tahansa, joka käsittelee ja työstää mediasisältöjä yhdessä lapsen kanssa (Niinistö – Ruhala 2006, 8). Mediakasvatus ei siis kuulu vain kouluihin ja päiväkoteihin, vaan myös lapsen vanhempien olisi hyvä kiinnittää huomiota

lapsen käyttämään mediaan ja keskustella siitä yhdessä lapsen kanssa (mts. 22–23). Kirjassa Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun (2009) Kirsi Pohjola ja Elina Johnson tutkivat erilaisista lähtökohdista ponnistavien lasten median käyttöä. Kirjassa todetaan, että vanhempien koulutustausta on suoraan yhteydessä lasten mediankäyttöön. Korkeammin koulutettujen ja hyvää palkkaa saavien vanhempien lapset käyttävät mediaa monipuolisesti ja käyttävät aikaansa sen lisäksi myös monenlaisiin muihin harrastuksiin ja aktiviteetteihin, kuten musiikkiin ja urheiluun. Esimerkiksi se, mitä lapset katsovat tv:stä, on myös verrannollinen heidän vanhempiensa katselutottumuksiin.

Mediakasvatuksessa voidaan lähteä liikkeelle erilaisiin medioihin tutustumisesta. Pelit, elokuvat, mainokset, lehtiotsikot ja niin edelleen kuuluvat useimpien lasten arkeen ja päivittäiseen kokemuspiiriin. Erilaisia mediasisältöjä voidaan katsella, ja niistä voidaan keskustella. Kokemusta voidaan purkaa myös leikin ja liikkumisen avulla, sillä nekin ovat lapsille luontaisia tapoja käsitellä asioita. Lapsille tulee tarjota myönteisiä mediakokemuksia ja keinoja kohdata myös pelottavia ja inhottavia asioita, joita saatetaan esiintyä lastenohjelmissa tai peleissä. (Niinistö – Ruhala 2006, 9–14.)

Lapsille mieluisa ja myös hyvin opettavainen mediakasvatuksen keino on ohjata lapsia tuottamaan itse omia mediasisältöjä. *Oman tekemisen kautta lapsi poimii yksityiskohdita, kokeilee havaintojaan, luo kokonaisuuksia mediaesityksestä ja kehittää omaa ilmaisutaitoaan* (Niinistö – Ruhala 2006, 11). Itse tekemällä lapsi voi käsitellä itselleen tärkeitä tai mielenkiintoiseksi kokemiaan asioita ja muokata niitä itselleen sopiviksi (Varpumaa 2010, 119).

4 OPETTAVAINEN ANIMAATIO

4.1 Animaatio mediakasvatuksen välineenä

Opettavaisen animaation määritelmä tässä yhteydessä on animaatio, joka opettaa tai antaa mallin jostakin asiasta. Saimaan Mediakeskuksen tilaamissa animaatioissa opetetaan lapsille digitaalikameran ja tablettien käyttöä sekä kerrotaan, miten ääntä voi tallentaa sekä miten voi tehdä oman lehden tai kirjan. Animaatiot ovat apuna lasten innostamisessa ja auttavat pääsemään sisään aiheeseen, mutta varsinaisessa toteutusprosessissa aikuiset ovat tiiviisti tukena ja apuna.

Mollan mediakouluanimaatioiden tarkoituksena on paitsi innostaa ja opettaa itsessään, myös mahdollistaa oppiminen tekemisen kautta. Esimerkiksi valokuvaamalla lapsi voi jäsentää ja tutkia maailmaa ympärillään ja tutustua siihen, miten hän itse näkee ja kokee asiat (Niinistö – Ruhala 2006, 11). Lapsi oppii myös havainnoimaan maailmaa ja olemaan vuorovaikutuksessa ympäröivän todellisuuden kanssa. Jos tämänkaltaisen havainnointikyky ei kehity, se voi johtaa kapea-alaiseen, ahdasmieliseen ja jopa rasis-tiseen ajattelutapaan (Piironen 1991, 79).

Olipa kyse sitten oppimisesta katsomisen tai tekemisen kautta, tarvitsee lapsi aina tu-ekseen aikuisen ohjausta (Laitinen 2005, 195). Aikuisten tulisi tarjota leikki-ikäisille monipuolisia mediasisältöjä lapsen kiinnostuksen kohteet huomioon ottaen. Toisaalta lasta tulisi suojata aikuisille suunnatulta materiaalilta ja sellaisilta mediasisällöiltä, joi-ta lapsi ei vielä voi ymmärtää eikä käsitellä. Koska lapsi ei kuitenkaan voi täysin vält-tyä esimerkiksi sodasta kertovilta uutisilta, tulisi lapsen kanssa keskustella ja käydä läpi myös tällaisia pelottavia ja hankalalta tuntuvia asioita. (Mustonen 2006, 19)

4.2 Oppiminen tekemisen kautta

Animaation tekeminen itse on lapsen mielestä lähes poikkeuksetta hauskaa ja muka-vaa. Lapsi saa ilmaista itseään luodessaan tarinan, joka lopulta herää eloon. Tämä kasvattaa lapsen itsetuntoa ja uskoa omiin kykyihin. Myös ryhmässä työskentelyyn vaadittavat taidot kehittyvät ja lapsi oppii ottamaan oman roolinsa ryhmässä. Kun ryhmäkokoo on riittävän pieni, kaikille riittää tekemistä eikä kukaan jää sivusta seuraa-jan rooliin. Jokainen voi myös asettua ryhmässä omalle vahvuusalueelleen. Mitä nuo-remmista lapsista on kyse, sen tiiviimmin ohjaavan aikuisen täytyy auttaa ja neuvoa animaation teossa. Lasten luovuudelle kannattaa kuitenkin jättää niin paljon tilaa kuin mahdollista. (Varpumaa 2010, 115–119.)

Animaatiota tehdessään lapsi käsittelee kuin huomaamattaan esimerkiksi pelottavalta tai jännittävältä tuntuvia asioita jos hän on valinnut tällaisia aiheita animaatioon. (Varpumaa 2010, 119). Ollessani työharjoittelussa Saimaan Mediakeskuksessa ke-väällä 2011 olin mukana vetämässä animaatiotyöpajaa luokassa, jonka 8–9-vuotiailla lapsilla oli erilaisia oppimisvaikeuksia. Tässä luokassa lasten itse keksimien animaati-oiden aiheet liittyivät läheisesti lapsen ja tämän vanhemman suhteisiin. Toisen ryhmän animaatioissa lapset eksyivät pimeään metsään, mutta löysivät lopulta takaisin van-

hempiansa luo. Toisessa ryhmässä aiheena oli tulipalo, kun äiti unohti hellan levyn päälle paistaessaan koulusta palaavalle lapselleen lettuja. Teimme animaatioita myös toisessa luokassa, jossa lapset olivat saman ikäisiä, mutta heillä ei ollut niin sanottua erityislapsen statusta. Tässä luokassa aiheet vaihtelivat laidasta laitaan, mutta lapsen ja vanhemmat suhdetta ei käsitelty yhdessäkään animaatioissa. Molemmissa luokissa lapset olivat innoissaan valmiista animaatioista ja olisivat halunneet katsoa niitä uudelleen ja uudelleen. Toisten ryhmien animaatiota keuhuttiin ja varsinkin itse äänitetyt repliikit tuntuivat erityisen jännittäviltä, kun animaation hahmolla olikin jonkun luokkatoverin ääni.

Animaation tekeminen on mahdollista kaikenikäisten lasten kanssa, kunhan lasten kyvyt ja taidot huomioidaan. Aivan pienimmät lapset voivat osallistua esimerkiksi vain askarteluvaiheeseen, jolloin hahmoja ja taustoja luodaan. Aikuinen voi hoitaa animoinnin ja lapsi näkee, miten hänen askartelemansa tai piirtämänsä hahmo on herännyt eloon. Mitä vanhempia lapset ovat, sitä pidempiä ja monimutkaisempia animaatioita heidän on mahdollista tehdä. Samanikäistenkin lasten taidoissa ja kärsivällisyydessä saattaa olla eroja, mutta kouluikäiset lapset pystyvät jo useimmiten toteuttamaan koko animaation itse, aikuisen ohjauksessa. Teini-ikäisillä animaation tekemistä saattaa vaikeuttaa liiallinen itsekriittisyys. Omiin kykyihin ei luoteta, lapsellisen animaation tekeminen voi tuntua nololta ja lopputulokseen suhtaudutaan niin kriittisesti, että tekemisen ilo jää taka-alalle. (Varpumaa 2010, 116–118.)

4.3 Käytöskukka

Käytöskukka on Heikki Partasen luoma animaatiosarja, jossa seikkailevat Kotiporsaanpoikanen Hinku ja Piikkiporsaanpoikanen Vinku. Animaatiosarja on käytöskoulu pienille lapsille, ja siinä käsitellään teemoja ylpeydestä laiskuuteen. Jokainen jakso kestää viisi minuuttia. Käytöskukka-sarjan on tuottanut FJ-Filmi Oy. Sarja on toteutettu pala-animaationa. Sarja on tehty vuosien 1966–1967 aikana. (Suomen Elokuvakontakti ry 2011.) Otin sarjan tähän esimerkiksi, koska se on suomalainen, suomalaisen tekemä ja toteutettu samalla tekniikalla, jota käytän myös Mollan kamerakoulu-animaatioissa. Sisällöltään ja teemaltaan animaatiot ovat kuitenkin hyvin erilaiset, mikä johtuu luultavasti hyvin erilaisesta aihepiiristä ja siitä, että Käytöskukka-sarjan tekemisestä on kulunut jo kymmeniä vuosia.



Kuva 3. Hinku ja Vinku. (Kuvakaappaus, Youtube 2011)

Käytöskukka-sarjassa on 13 osaa, joiden nimet – ja samalla myös teemat – ovat Ylpeys, Rohkeus, Huomaavaisuus, Ahneus, Laiskuus, Kateus, Sinisilmäisyys, Turhamaisuus, Murjotus, Kiire, Apua, Ystävyys ja Persoonallisuus. Jokainen jakso sisältää siis tarinan, jossa on opetus. (Suomen Elokuvakontakti ry 2011.) Opetukset liittyvät etiikkaan ja hyviin tapoihin, ja ne on selvästikin valikoitu ohjaamaan lapsia hyvään ja oikeanlaiseen käytökseen. Sarjassa ovat hyvin selkeästi vastakkain hyvä ja paha. Hinkua ja Vinkua saatetaan esimerkiksi houkutella tekemään jotain kiellettyä tai epäsovivaa ja siitä seuraa jotain ikävää. Kaikissa jaksoissa on kuitenkin onnellinen, opettavainen loppu.

Käytöskukka-sarja on suunnattu nimenomaan pienille lapsille, ja sen kohderyhmää ovat 2–5-vuotiaat. Tarinan hahmot ja tapahtumat ovat melko yksinkertaisia ja kertojaääni vie tarinaa eteenpäin selostamalla tapahtumia. (Suomen Elokuvakontakti ry 2011.) Jos verrataan Käytöskukka-sarjaa nykyaikaisiin animaatioihin, sen tempo on rauhallinen ja jopa hidas. Jatkuvaan ja hurjalla vauhdilla etenevään kuvavirtaan totunut lapsi saattaa tylsistyä katsoessaan animaatiota, jossa sama tapahtuma kestää pitkään ja jossa hahmot ja taustat ovat niin yksinkertaisia, etteivät ne tarjoa silmälle pit-

käaikaisia virikkeitä. Myös tekniset vaatimukset ovat koventuneet ja lapset ovat tottuneet teknisesti korkeatasoisiin animaatioihin.

4.4 Varokaa heikkoa jäätä!

Varokaa heikkoa jäätä! on Pikku Kakkosen lopuksi aina keväisin ja syksyisin nähtävä pala-animaatio, jossa ohjelman alku- ja lopputunnuksesta tuttu nalle tippuu heikkoihin jäihin (kuva 4), koska ei kuuntele varoituksia. Hahmot ja animoinnin on tehnyt Camilla Mickwitz, ja musiikista vastaa Jukka Siikavire. (Aunila 2007.)



Kuva 4. Nalle jäissä. (Kuvakaappaus Youtube 2011)

Animaatiossa nallehahmo ja poikahahmo laskevat lumisessa maisemassa mäkeä ja päätyvät pienen lammen rantaan. Lintuhahmo varoittaa heitä oikaisemasta lammen poikki. Poikahahmo kuuntelee varoitusta ja lähtee kiertämään lampeen rantaa pitkin. Nalle päättää kuitenkin oikaista ja putoaa jäihin. Jäihin tippuva nalle vaikuttaa hyvännäköiseltä mutta hieman hölmöltä. Hän ei siis jätä tottelematta kapinallisuuttaan, vaan lähinnä tietämättömyyttään. Jäistä nallen pelastaa reipas ja neuvokas poikahahmo. Vaikka nalle on käyttäytynyt typerästi ja on jäistä noustuaan surullinen ja hieman hä-

peissään, ei poikahahmo käytä tilannetta hyväkseen, vaan lohduttelee hymyssä suin nallea. Lopuksi nalle viedään saunaan lämmittelemään. Animaatio päättyy nallen möreällä äänellä lausumaan varoitukseen, jossa kehoitetaan varomaan heikkoa jäätä.

Animaatio on selvästi vaikuttanut moniin sen nähneisiin lapsiin. Heli Nummila (2002) kirjoittaa kolumnissaan Turun sanomissa menettäneensä yöunensa kyseisen animaation vuoksi. Yhteisöpalvelu Facebookista löytyy jopa yhteisö nimellä Varokaa heikkoa jäätä -trauma, jossa on yli 10 000 jäsentä. Yhteisöön lisättyjen kommenttien perusteella animaatiossa lapsiin vaikuttaneita asioita ovat olleet ainakin musiikki, animaation toistuvuus ja lopuksi möreällä äänellä lausuttu tietoisku ”Varokaa heikkoa jäätä”.

Animaation äänimaailma on toteutettu monilla erilaisilla soittimilla, eikä esimerkiksi varsinaisia repliikkejä ole lopun kehotusta lukuun ottamatta. Kenties nämä lapsen kokemusmaailmassa vieraat äänet ovat aiheuttaneet sen, että animaatio on koettu pelottavaksi ja jopa ahdistavaksi. Toisaalta kommentteissa korostetaan opin menneen perille: heikoille jäille, tai jäille ylipäättään, ei ole tietoisuuden sanoma alitajunnassa uskallettu mennä. Lapselle myös negatiivisten tunteiden kokeminen on kehityksen kannalta tärkeää. Pelästymisen ja jännittämisen mediaesityksen ääressä ei ole vaarallista, kunhan vaara tai pelon kohde on suhteutettu lapsen ikään ja kehitystasoon. Pelottavaa asiaa olisi hyvä päästä myös käsittelemään aikuisen kanssa esimerkiksi keskustelun avulla. (Mustonen 2006, 18)

Tämä animaatio on hyvä esimerkki siitä, miten mediassa voidaan mallintaa erilaisissa tilanteissa toimimista ja tunteiden käsittelyä (Mustonen 2006, 18). Varokaa heikkoa jäätä! eroaa Käytöskukasta siten, että Käytöskukka-sarjassa tilanteet ovat vain esimerkkejä, ja lapsi joutuu soveltamaan oppimiaan taitoja omassa elämässään kohdalle tulevista tilanteista. Varokaa heikkoa jäätä! taas antaa mallin nimenomaan heikoilla jäillä toimimiseen, eikä sen antamia ohjeita voida juurikaan soveltaa. Ainoa mieleen tuleva yleispätevä ohje olisi, että täytyy kuunnella varoituksia tai voi käydä huonosti.

Itse pidän animaation värimaailmasta ja yksinkertaisesta kerronnasta. Animaation sanoma on selkeä ja kerronta verkkaisuudesta huolimatta tiivistä ja osuvaa. Animaatiossa opitaan kuin huomaamatta, että heikolla jäällä kannattaa liikkua ryömien tai kieren ja että kylmissään oleva ihminen kannattaa viedä saunaan lämmittelemään ja kuivattelemaan. Nallehahmo ei myöskään saa rangaistusta tai moitteita mentyään jäälle, vaan jäihin tippuminen toimii itsessään rangaistuksena.

5 MIKÄ ON MOLLA JA MITÄ SE TEKEE?

5.1 Molla-hanke

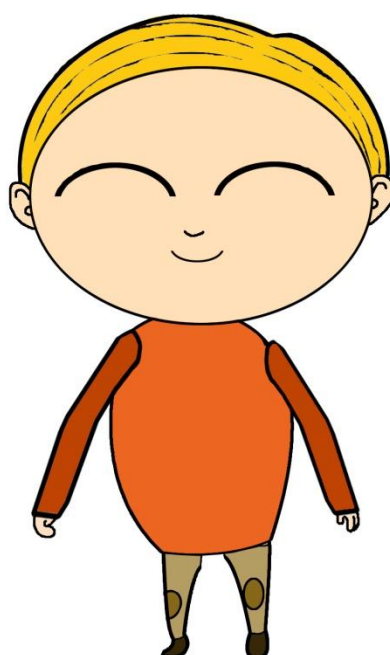
Molla on Lappeenrannassa toimivan Saimaan Mediakeskuksen varhaiskasvatukselle suunnattu mediapaja-hanke. Hanke on Opetushallituksen rahoittama ja sen on rahoitus jatkuu syksystä 2011 vuoden 2013 loppuun. Hankkeen yhteistyökumppaneina ovat Turun Top-keskus ja Helsingin yliopiston Viikin normaalikoulu. Etelä-Karjalassa hanketta toteutetaan Lappeenrannan lisäksi Lemin, Savitaipaleen ja Taipalsaaren kunnissa. (Molla 2011.)

Molla tulee sanoista ”media”, ”osallisuus” ja ”lapsi”. Molla-hankkeen puitteissa järjestetään erilaisia mediapajoja varhaiskasvatuksen ohjaajille eli lastenhoitajille ja -ohjaajille sekä lapsiryhmille. Lisäksi järjestetään koulutuksia, joiden tarkoituksena on tutustuttaa varhaiskasvatuksen ohjaajat erilaisiin mediavälineisiin ja niiden käyttöön. Lisäksi hanke tavoittelee päiväkodin ja kotien yhteisten pelisääntöjen löytämistä mediakasvatuksen alueella. (Molla 2011.)

Molla-hahmo syntyi samalla, kun hankkeen nimi keksittiin. Hahmosta haluttiin tehdä perinteinen, mutta kuitenkin lapsia kiinnostava ja innostava. Aluksi hahmoa oli tarkoitus käyttää vain logona, mutta myöhemmin sen käyttöä laajennettiin, ja siitä tuli myös animaatiohahmo. Toteutin hahmon yhdessä Saimaan Mediakeskuksen varhaiskasvatuksen kouluttajan Riikka Tidenbergin kanssa. Tidenberg esitti toivomuksia hahmon ulkonäöstä, ja minä vastasin sen lopullisesta toteutuksesta. Hahmossa haluttiin yhdistellä perinteisiä elementtejä, joita olivat mollamaijamaisuus, kirja ja sivellin, sekä nykyaikaisia asioita, kuten kirkkaat värit ja medialaitteet. Molla (kuva 5) osaa siis yhdistää käsillä tekemisen ja medialaitteiden hyödyntämisen saumattomasti ja kumppaakaan unohtamatta. Toteutin Mollalle ystäväksi myös suomenruotsalaisen Mons-hahmon (kuva 6), josta tuli Turun vastaavan hankkeen maskotti. Mons auttaa Mollaa medialeikeissä ja kuvastaa sitä, että medialaitteiden käyttäminen ja niihin liittyvien asioiden oppiminen on mukavampaa kaverin kanssa tai ryhmässä.



Kuva 5. Molla-hahmo.



Kuva 6. Mons-hahmo.

Kuvissa 5 ja 6 Molla ja Mons ovat niin sanotusti päivitetystä asussaan. Alkuperäiset Molla ja Mons oli tehty resurssien vuoksi hieman erilaisella piirrosohjelmalla ja ne olivat huonolaatuisempia ja rosoisempia ilmeeltään. Myös värimaailmassa on jonkin verran eroja. Kuva 7 on kuvakaappaus Mollan animaatiokoulusta ja siinä näkyvät Molla ja Mons alkuperäisessä muodossaan. Mielestäni näitä kahta versiota vertaamalla tulee hyvin esille ero käsin tehdyn pala-animaation ja tietokoneanimaation tunnelman välillä.



Kuva 7. Molla ja Mons käsin tehdyssä pala-animaatiossa.

Anu Mustosen (2006, 18) mukaan lasten sukupuoli-identiteetti alkaa hahmottua leikki-iässä eli 3–6-vuotiaana. Viiden vuoden iässä osa tytöistä samaistuu prinsessoihin ja keijuihin, kun pojat samaistuvat maskuliinisiin hahmoihin. Media ruokkii ja vahvistaa mustavalkoisia sukupuolirooleja tarjoamalla tytöille herkkää ja romanttista aineistoa ja pojille tappeluita ja riehumista. Molla-hahmosta haluttiin tehdä samaistuttava molemmille sukupuolille. Molla on itsevarma ja rempseä tyttö, joka hallitsee medialaitteet. Toisaalta Molla on hieman tuuliviiri ja haaveilija. Hänen ystävänsä Mons-poika on enemmän herkkä ja kiltti kuin raisu ja riehakas. Sukupuolia ei kuitenkaan liiaksi

korosteta, vaan molemmista hahmoista haluttiin tehdä samaistuttavia molemmille sukupuolille.

5.2 Mollan animaatiokoulu

Ensimmäinen Molla-animaatio oli *Mollan animaatiokoulu*, jonka toteutin työharjoitteluni aikana Saimaan Mediakeskuksella keväällä 2011. Animaatiokoulun tarkoituksena oli esitellä varhaiskasvatuksen ohjaajille ja lapsille yksinkertaisen pala-animaation tekovaiheita. Tuntui hauskalta ajatukselta opettaa animaation tekoa animaation keinoin, ja animaatio onkin toteutettu hyvin samanlaisilla välineillä ja samoissa puitteissa, joissa mediapajojenkin animaatiot toteutetaan. Laitisen (2005) mukaan tekemällä itse oppii ymmärtämään myös muiden tekemiä mediasisältöjä. Lapset siis katsovat animaation tekemisestä kertovan animaation, tekevät sen jälkeen itse animaation ja tätä kautta ymmärtävät, millainen prosessi alkuperäisen animaation taakse kätkeytyy. Lapset saavat myös käsityksen siitä, kuinka paljon aikaa ja vaivaa esimerkiksi kokoillan animaation tekeminen vaatii. Mollan animaatiokoulu auttaa myös aikuisia näkemään konkreettisesti, millaista lopputulosta haetaan ja mistä pala-animaation tekemisessä on kysymys.

Kun Mollan animaatiokoulu-animaatiota näytettiin 5–6-vuotiaille lapsille, olivat lapset animaatiosta innoissaan ja olisivat halunneet katsoa sen uudelleen ja uudelleen. Alkutunnuksen aikana lapset liikkuvat musiikin tahdissa ja ottivat selvästi animaation heti omakseen. Nämä kokemukset tukivat ajatusta siitä, että lapset katsovat mielellään animaation muun opastuksen ja ohjeistuksen tukena.

Animaatiokoulun lisäksi Saimaan Mediakeskus tilasi minulta animaatiot muistakin työpajoista syksyllä 2011. Koska olin jo aikaisemmin miettinyt opinnäytetyöni tekemistä animaation muodossa, otin tarjouksen ilomielin vastaan. Alun perin animaatiokoulu oli vain tapa käyttää harjoittelussa jäänyttä ylimääräistä aikaa, joten lopputulos ei ole kovin viimeistelty. Tietysti olin iloinen, että animaatio pääsi käyttöön ja siitä oli hyötyä Mediakeskukselle ja Molla-hankkeelle. Muihin Molla-animaatioihin halusin kuitenkin käyttää enemmän aikaa ja huolehtia, että lopputuotteessa ei olisi parantamisen varaa.

6 MOLLAN MEDIAKOULU

6.1 Lähtökohdat

Saimaan Mediakeskus tilasi minulta neljä animaatiota tueksi ja avuksi mediapajojen pitoon. Animaatioiden aiheet olivat digitaalikameran käyttö, tabletin käyttö, jonkinlainen ääneen ja äänen tallentamiseen liittyvä opastus sekä oman lehden tai kirjan teko. Animaatioiden kohderyhmänä ovat pääasiassa lapset mutta myös heidän ohjaajansa.

Mollan kamerakoulun lähtökohta oli tutustuttaa varhaiskasvatusikäiset eli n. 4–7-vuotiaat lapset digitaalikameran käyttöön. Liian yksityiskohtaisia ja monimutkaisia ohjeita ei haluttu tehdä, vaan tarkoituksena oli opettaa perusteita: kameran pitämistä kädessä, kuvan ottamista ja kuvien katselua näytöltä. Ohjeet haluttiin tehdä animaation muodossa, koska animaatio on mediana lapsille ennestään tuttu ja mieluista. Animaation kautta myös Molla-hahmo tulisi lapsille entistä tutummaksi.

Tässä yhteydessä voidaan pohtia sitä, miksi lapsille ylipäättään halutaan tuoda tutuiksi mediavälineitä. Miksei perinteinen piirtäminen ja askarteleminen riitä? Laitisen (2005) mukaan nimenomaan media- ja taidekasvatuksen lähtökohtana voi olla lasten palauttaminen perinteisen käsin tekemisen äärelle. Kun lapsi vastaanottaa passiivisena jatkuvasti erilaisia median viestejä, tulisi hänen ymmärtää kokemansa, ja juuri itse tekemällä tätä ymmärrystä voidaan syventää. Samalla lapsi voi luoda itse ja tuntea onnistumisen iloa.

Vaikka aikuisten mielestä media voi haitata lasten oppimista, ovat lapset itse innoissaan mediasta. Lapsille media liittyy *iloon, mukaviin hetkiin, yhdessäoloon kavereiden ja perheen kanssa, viihtymiseen, hauskuuteen, kivoihin ääniin ja musiikkiin, nauruun, jännitykseen, uteliaisuuteen, oppimiseen, opettamiseen, kokemusten ja elämysten vaihtoon*. (Pohjola – Johnson 2009, 9.)

6.2 Miksi animaatio?

Animaation avulla voidaan tukea ja tehostaa oppimista, kun kyseessä on vaikeasti ymmärrettävä tai abstrakti asia (Nissinen 2011). Lapsille teknisten laitteiden käyttö ja esimerkiksi valokuvien ottaminen ovat juuri tällaisia abstrakteja asioita, koska pieni

lapsi ei välttämättä ymmärrä, miten vaikkapa kamera teknisesti toimii. On helpompi näyttää valoisuuden vaikutusta kuvan avulla, kuin yrittää selittää lapselle, että pimeässä otetussa valokuvassa ei näy mitään.

Visuaalisuus lisää myös oppimiskokemuksen viihteellisyyttä (Nissinen 2011). Tämä on tärkeää, koska lapsen keskittymiskyky ei vielä ole kovin hyvä, eikä lapsi varmasti-kaan jaksaisi keskittyä kalvosulkeisiin ja kaavioihin. Viihdyttävä ja värikäs animaatio opettaa asian lapselle huomaamatta. Animaatiosta saattaa jäädä mieleen asioita, joita lapsi ei pelkästään kerrottuna ymmärtäisi tai sisäistäisi. Lisäksi animaatiosta muistiin jääneet kuvat ja kokemukset saattavat palata mieleen tilanteessa, jossa animaatiossa käsitellyt asiat tulevat vastaan käytännössä.

Kaikenlaisessa taiteessa välittyy tekijän kokemus ja näkökulma, johon katsoja liittää oman kokemusmaailmansa. Taiteen tarkasteleminen ja kokeminen mahdollistaa siis niin sanotun luovan myötäelämisen prosessin, eikä ole vain passiivista vastaanottamista. (Laitinen 2003, 61.) Tämänkaltaista myötäelämistä haluttiin tavoitella, kun lapsille haluttiin opettaa mediavälineiden käyttöä animaation keinoin. Lapsi voi siis samaistua helpommin Mollaan, joka on piirroshahmo ja lapsi, kuin vain asioita selittävään ja näyttävään aikuiseen. Lisäksi lapset haluavat usein leikkiä ja matkia itselleen mieleisiä piirroshahmoja, joten esimerkiksi Mollan kiipeäminen kiven päälle animaatiossa saattaa innostaa lasta kokeilemaan itsekin kiven päältä valokuvaamista.

Tässä opinnäytetyössä on aiemmin esitelty eri animaatiotekniikoita. Mollan kamerakouluun valitsin tekniikaksi pala-animaation monestakin syystä. Kenties ensisijaisin syy on mahdollisuus toteuttaa pala-animaatiota yhden hengen työryhmänä. Siinä missä näytelmäelokuvan teossa tarvitaan muiden muassa kameramiestä, ohjaajaa, äänimiestä, pala-animaation voi toteuttaa yksin. Tekniikka oli minulle myös ennestään tuttu työharjoittelustani sekä ammattikorkeakoulusta ja toteuttamiseen tarvittavat tietokoneohjelmat olivat saatavilla ja niiden käyttö hallussa. Pala-animaatio tuntui lisäksi pienille lapsille sopivalta tekniikalta yksinkertaisuutensa ja monipuolisuutensa ansiosta.

6.3 Toteutus

6.3.1 Ennakkovalmistelut

Riikka Tidenberg Saimaan Mediakeskuksesta soitti minulle elokuun alussa ja kysyi kiinnostuksestani tehdä animaatioita varhaiskasvatuksen mediapajojen tueksi. Opinnäytetyöni ollessa ajankohtainen kiinnostuin tietenkin tarjouksesta. Olin aikaisemminkin suunnitellut tekeväni opinnäytetyökseni animaation, mutta ulkopuolinen tilaaja toi projektiin uudenlaista motivaatiota. Lisäksi asiakas helpottaisi pysymistä aikataulussa, minkä koen itselleni ongelmaksi, kun projektilla ei ole selkeää deadlinea. Yhteydenpitoa asiakkaaseen oli helppoa ja luontevaa, mikä omalta osaltaan poisti turhia paineita projektin onnistumisesta. Tiesin, että lopputulos tulisi luultavasti joka tapauksessa olemaan sitä mitä asiakas halusi.

Tapasimme Tidenbergin kanssa ja sovimme, mistä aiheista animaatiot tulisi tehdä. Päädyimme neljään erilaiseen animaatioon, joiden työnimet olivat Mollan kamerakoulu, Mollan tablettikoulu, Mollan äänikoulu ja Mollan lehti- ja kirjakoulu. Tarkemmassa aikataulusta emme sopineet, vaan animaatiot oli tarkoitus tehdä opinnäytetyön aikataulun mukaisesti. Animaatioiden pohjana toimi keväällä 2011 tekemäni Mollan animaatiokoulu-animaatio. Lisäksi sovimme muista pienemmistä graafisista töistä, joita tekisin Mediakeskukselle animaatioprojektin ohessa. Näitä töitä olivat esimerkiksi kuvan suunnittelu Molla-hankkeen kangaskassiin.

Toteutuksen ensimmäinen vaihe oli käsikirjoitusten tekeminen (liite 1). Koska animaatioita oli neljä, täytyi tehdä neljä käsikirjoitusta. Mollan kamerakoulun käsikirjoitus oli ensimmäinen tekemäni ja sen pohjalta tulen toteuttamaan myös muut käsikirjoitukset. Mollan kamerakoulun käsikirjoituksen alussa Molla innostaa Monsin ja sitä kautta katsojan mukaan kokeilemaan valokuvaamista. Tämän jälkeen käydään läpi kuvaamisen perustoiminnot: Kameran pitäminen kädessä ja se, mistä pitää painaa, kun kuvaa otetaan ja otettuja kuvia katsellaan. Näitä opetettavia asioita pohdimme yhdessä Riikka Tidenbergin kanssa ja valitsimme mielestämme oleelliset asiat. Esimerkiksi suljinajasta tai salamavalosta puhuminen tuntui liian tekniseltä kohderyhmän huomioonottaen. Kun kamerankäytön perusteet on opeteltu Molla ja Mons lähtevät luontoon valokuvausretkelle. Tämän retken aikana katsojalle selviää, että valokuvia voi ottaa kyykystä tai vaikka korkealta kiven päältä. Tällä tavoin valokuvista tulee

mielenkiintoisempia ja monipuolisempia, mutta sitä ei erikseen mainita tai tuoda esiin. Valokuvausretken jälkeen Molla ja Mons siirtävät ottamansa valokuvat tietokoneelle. Lopuksi seuraa vielä kertaus, jossa keskeisimmät periaatteet tuodaan esiin kuvin ja sanoin. Käsikirjoituksessa yritin välttää kaikenlaista ylimääräistä neuvomista ja lapselle etäisen termistön käyttöä. En halunnut tehdä käsikirjoituksesta liian monimutkaista, jotta muistettavia asioita ei tulisi liikaa. Toisaalta halusin animaatioon toiminnallisuutta ja jonkinlaisen tarinan, ettei lopputulos olisi liian opetusvideomainen.

6.3.2 Toteutus

Kun käsikirjoitus oli hyväksytty, oli aika aloittaa varsinainen kuvausvaihe. Olin jo tulostanut hahmot ja rakentamassa niille maailmaa, kun totesin tietokoneanimaation olevan tilanteeseeni huomattavasti paremmin sopiva vaihtoehto. Hahmot olivat periaatteessa jo valmiina, mutta taustat, hahmojen käyttämät esineet ja erilaiset variaatiot hahmoista toteutin projektin edetessä sitä mukaa, kun tarvetta ilmeni. Taustoina käytin itse ottamiani valokuvia, joista muokkasin yksinkertaistettuja ja piirrosmaailmaan paremmin sopivia.



Kuva 8. Oikealla alkuperäinen kuva ja vasemmalla animaatiomaailmaan sopivaksi muokattu tausta.

Pala-animaatiossa on oleellisinta, että kaikki liikkuvat osat ovat irtonaisia. Esimerkiksi Molla-hahmossa irtonaisia osia olivat molemmat jalat, molemmat kädet, vartalo ja pää sekä kamera, joka Mollalla on miltei jokaisessa kuvassa mukanaan. (Kuva 7.) Lisäksi tein Mollasta erillisen version, jonka käsissä on kaksi liikkuvaa niveltä. Nämä liikku-

vat nivelet mahdollistivat luonnollisemman näköisen kameran pitelemisen. (Kuva 8.) Jälkimmäisessä versiossa Molla on myös kääntynyt hieman oikealle, koska metsässä liike suuntautuu koko ajan oikealle. Myös jalat ovat hieman eri asennossa helpottamassa kävelyn animoimista. Molemmilta hahmoilta puuttuu kokonaan suu ja kaikki suut ja suun liikkeet onkin lisätty animaatioon erikseen. Vastaavasti Monsilla on lähes kaikissa kohtauksissa kiinteä, hymyilevä suu, koska Monsilla ei ole sellaisia repliikkejä, joissa sen kasvot näkyisivät. Monsin suu liikkuu vain kohdassa, jossa hän huomaa etanan jalkojensa juuressa.



Kuva 9. Mollan irtonaiset osat.



Kuva 10. Toinen versio Mollasta.

Animoinnin tein periaatteessa melko kronologisessa järjestyksessä. Joissakin kohdissa tein ensin helpommin animoitavan vaiheen ja vasta myöhemmin monimutkaisemman animaation, kuten kävelyn. Käytössäni minulla oli Adoben ohjelmistoista After Effects CS5.5 sekä Photoshop ja Premiere Pro. Photoshopia käytin hahmojen ja taustojen toteuttamiseen ja muokkaamiseen. After Effectsiä käytin animointiin ja äänien synkronointiin. Lopullisen koostamisen ja äänien liittämisen tein Premiere Prolla. Kaikista ohjelmistoista minulla oli käytössäni kolmenkymmenen päivän kokeiluversiot, jotka mahdollistivat animaation tekemisen kotona ilman kalliiden lisenssien ostoa. Adoben ohjelmistot olivat minulle jo entuudestaan tuttuja, joten niiden kanssa ei teknisiä haasteita juuri ilmennyt.

Toteutuksessa suurimpana ongelmana koin animaation ajoittamisen eli sen, millaisella vauhdilla animaatio tapahtuu. Esimerkiksi kohdassa, jossa Molla ja Mons kävelevät metsässä jouduin tekemään animoinnin muutaman kerran uudelleen, koska liike jäi liian hitaaksi. Yritin välttää myös liian samanaikaisia liikkeitä, sillä ne eivät mielestäni näytä luonnollisilta. Esimerkiksi täysin samaan tahtiin kävelevät Molla ja Mons näyttävät epäluonnollisilta, kun taas silloin tällöin hidasteleva ja toisinaan nopeasti kipittävä Molla toi esiin hahmon persoonallisia piirteitä ja kiinnitti myös enemmän huomiota tasaisen reippaasti kävelevään Monsiin. Kävelyn animointi luonnollisen näköiseksi oli animointivaiheista kenties haastavin, mutten kokenut pienen epäluonnollisuuden vaikuttavan animaation uskottavuuteen. Koostamisvaiheessa pyrin lisäämään kävelyn uskottavuutta askelten äänillä, jolloin kävely ei vaikuttanut enää niin leijailevalta.

Eräs mielenkiintoinen vaihe animaatiossa oli äänen synkronointi suun liikkeisiin. Mollan animaatiokoulu-animaatiossa Mollan äänenä oli toiminut Riikka Tidenberg, joten luonnollisesti hän puhui myös Mollan kamerakoulun Mollan repliikit. Monsille aiotut repliikit jätin kokonaan pois ja käytin Monsin äänenä perhepiiristä löytyneen henkilön ääntä niissä kohdissa, joissa Mons esimerkiksi katsoo kameran näytöltä Mollan otta-
maa kuvaa itsestään. Jollain tavalla Monsin puhumattomuus korostaa hänen ujoa ja hieman taiteellista luonnettaan. Monsin ääni on hieman humoristisen kuuloinen, mutta ajattelin sen hauskuuttavan pieniä lapsia ja helpottavan muutoin puhumattomaan Monsiin samaistumista.

Riikka Tidenberg luki Mollan repliikit käsikirjoituksen mukaisesti nauhalle, ja minä liitin ne puolivalmiiseen animaatioon. En pyrkinyt täydelliseen suun liikkeiden mallintamiseen, vaan jäljensin lähinnä puheen rytmiä ja laitoin suun liikkumaan oikeissa kohdissa ja toisaalta pysymään kiinni silloin, kun mitään ei sanottu. O-äänne oli ainoa, jota pyrin jäljittelemään suun liikkeissä, esimerkiksi kohdassa jossa Molla sanoo ”Haluatko nähdä?”. O-kirjaimen kohdalla Mollan suu on siis o-kirjaimen muotoisessa asennossa ja muutoin muistuttaa lähinnä kallelleen kääntynyttä D-kirjainta. Mielestäni onnistuin synkronoinnissa yllättävän hyvin, vaikkei minulla ollut aiheesta aikaisempaa kokemusta. Onnekseni minulla oli mahdollisuus saada repliikit hyvissä ajoin etukäteen, jotta pystyin hyödyntämään niitä jo animaation tekovaiheessa.



Kuva 11. Esimerkki Mollan suun liikkeistä. (Kuvakaappaus Mollan kamerakoulusta, Liisa Väistö 2011.)

Animoin hahmojen ilmeet ja eleet hyvin yksinkertaisesti, mutta pyrin liikututtamaan jokaisessa kuvassa useampaa kuin yhtä objektia. Esimerkiksi kohdassa jossa näytetään Mollan ja Monsin selän takaa kuinka he katsovat kuvaa kameran näytöltä, kaikki objektit – Molla, Mons ja kädessä pidettävä kamera – liikkuvat, vaikka liikkeelle ei ole varsinaista motiivia. Halusin tällaisella liikkeellä mallintaa esimerkiksi hengityksestä aiheutuvaa liikettä, jotta yksikään kuva ei olisi jäänyt aivan staattiseksi. Kohdassa jossa kamera on pöydällä ja Molla kertoo sen olevan digitaalikamera, kamera lähestyy

hyvin hitaasti katsojaa mallintaen kameran zoomausta. Näin kuvassa on taas liikettä, vaikka mitään näkyvää motiivia liikkumiselle ei olekaan.

Toteutusvaihetta nopeutti käsikirjoitukseen kirjoittamani kohta asioiden kertaamisesta. Esimerkiksi kameran hihnan laittaminen ranteen ympäri kertaautuu animaation lopussa samanlaisena kuin siinä kohdassa, jossa käydään läpi kameran käyttöä ennen kuvausretkelle lähtöä. Repliikki on jälkimmäisessä kohdassa hieman erilainen. Mielestäni tämänkaltaisen kertaaminen auttaa lasta muistamaan opetetun asian, koska lapsi muistaa nähneensä kerrattavan asian jo aikaisemmin. En siis nähnyt perustetta animoida hihnan laittamista ranteen ympäri kokonaan uudelleen. Vastaavasti kiven päälle kiipeäminen ja kyykyssä kuvaaminen kerrataan myös jo aikaisemmin nähtyjen kuvien avulla.

6.3.3 Koostaminen

Kun kaikki animaation palaset olivat valmiina, siirsin ne Adobe Premiere Pro -ohjelmaan ja järjestin oikeille paikoilleen. Vaikka olin synkronoinut repliikit jo aikaisemmin, liitin ne lopullisesti animaatioon vasta tässä vaiheessa. Lisäksi liitin animaatioon muita ääniä, kuten musiikkia ja metsän ääniä. Musiikiksi valitsin neutraalia ja rauhallista musiikkia, koska musiikin tehtävä oli lähinnä täyttää hiljaisia hetkiä ja tukea tunnelmaa. Äänitehosteita käytin vain niissä kohdissa, joissa ne tuntuivat oleellisimmilta. Lisäsin esimerkiksi kameran äänen ja askeleiden ääniä.

Äänien työstämisen koin tässä projektissa kaikkein haastavimmaksi, koska minulla ei ole oikeastaan lainkaan äänien tekoon tarvittavaa teknistä osaamista. Esimerkiksi repliikkien väliin jääneet rahahdukset ja muut häiriöäänet tiedostin virheiksi, mutten oikein tiennyt mitä niiden poistamiseksi tulisi tehdä. Ihannetapauksessa joku ääniin enemmän perehtynyt olisi voinut tehdä äänityön ja lopputulos olisi ollut parempi ja uskottavampi. Tämä olisi ollut mahdollista vieläkin huolellisemmalla ja perusteellisemmalla ennakosuunnittelulla.

Koostaminen oli helppoa ja nopeaa selkeän käsikirjoituksen ansiosta. Kuvat myös toimivat hyvin yhdessä, enkä joutunut tekemään juurikaan muutoksia enää tässä vaiheessa. Yhdessä kohdassa vaihdoin kuvien järjestystä, kun totesin peräkkäiset kuvakoot liian samankaltaisiksi. Joitain kohtia nopeutin hieman ja toisaalta saatoin leikata

hieman kuvan lopusta tai alusta, jos liike tuntui jatkuvan liian kauan. Halusin säilyttää rauhallisen tunnelman ja jättää katsojalle aikaa tutustua kuvassa oleviin elementteihin. Kuvissa oli melko vähän yksityiskohtia, jotta lapsikatsojien mielenkiinto ei keskittyisi taustalla tapahtuviin asioihin vaan oleelliseen informaatioon.

Koostamisvaiheessa vaikeinta on päättää, milloin animaatio on lopullisesti valmis. Parannettavaa tuntui löytyvän loputtomasti, ja varsinkaan ääniin en tuntunut olevan lainkaan tyytyväinen. Totesin kuitenkin animaation esittelevän pääasiassa kykyäni toteuttaa hahmoja ja ympäristöjä, sekä taitojani käsikirjoituksessa, animoinnissa ja leikkauksessa. Päätin siis suosiolla keskittää energiani visuaaliseen puoleen ja jättää äänien tehtäväksi lähinnä tarinan tukemisen ja kuljettamisen eteenpäin.

7 YHTEENVETO

Mollan kamerakoulu oli ensimmäinen kokonaan itse tekemäni tietokoneanimaatio ja olen lopputulokseen tyytyväinen. Mielestäni valmis animaatio sopii tarkoitukseensa ja soveltuu hyvin kohderyhmälleen. Saavutin myös siinä mielessä tavoitteeni, että onnistuin tekemään teknisesti toimivamman ja eheämmän kokonaisuuden, kuin mitä Mollan animaatiokoulu-animaatio oli. Vaikka halusin alun perin tehdä animaation käsin, olin tyytyväinen valintaani toteuttaa animaatio tietokoneella. Kenties käsin tehty animaatio odottaa projektina jossain tulevaisuudessa.

Tutkimuksessa itselleni mielenkiintoisinta oli perehtyä mediakasvatukseen ja animaatioon osana sitä. Lasten kokemusmaailma ja tapa suhtautua liikkuvaan kuvaan eroaa hyvin paljon aikuisen tavasta, ja oli mielenkiintoista pyrkiä asettumaan projektia suunnitellessa lapsen asemaan. Lasten itse tekemistä animaatioista olisi saanut kokonaan erillisen opinnäytetyön, jossa olisi ollut paljon mielenkiintoista tutkittavaa ja havainnoitavaa. Koin aihevalinnan myös eräänlaisena sijoituksena tulevaisuuteeni, koska tuleva työkuvani voisi hyvinkin liittyä lapsiin ja mediaan.

Kaikkein suurin ja minulle hyvin tyypillinen ongelma oli ajankäyttö. Jos aikaa olisi ollut enemmän, olisin voinut keskittyä enemmän äänien työstämiseen tai etsiä jonkun osaavamman tekemään äänityön esimerkiksi seminaarityönään. Lisäksi olisi ollut mielenkiintoista liittää opinnäytetyöhön lasten kommentteja valmiista animaatiosta ja kokemuksia siitä, miten animaatio palvelee tarkoitustaan käytännössä. Olisin halunnut

selvittää esimerkiksi mitä lapsille jää animaatiosta päällimmäisenä mieleen ja millaisia ajatuksia se heissä herättää.

Koin erittäin hyödylliseksi asiakkaan mukanaolon projektissa. Asiakkaan toiveet ja ehdotukset helpottivat omaa työtäni, koska ne antoivat työlle selkeät rajat ja aikataulun. Myös asiakkaan tuttuus oli hyvä asia, sillä yhteydenpito oli luontevaa, ja saattoin luottaa siihen, että saan asiakkaalta rehellisen mielipiteen lopputuloksesta. Suunnitteluprosessikin helpottui, kun tiesin jo ennalta selkeästi millaiseen käyttöön animaatio tehdään ja mitä sillä on tarkoitus saavuttaa. Oma motivaationi prosessiin oli hyvin erilainen, kuin jos olisin tehnyt animaatiota vain omaksi ilokseni. Lisäksi asiakkaan mukana olo rajasi kohderyhmän ja halutun lopputuloksen paljon selkeämmin, kuin mihin olisin itsenäisesti pystynyt.

Seuraavaksi alan työstää muita Mollan mediakoulu-animaatioita. Koen Mollan kamerakoulun olleen hyvä pohja tuleville töilleni ja avuksi aikataulujen suunnittelussa sekä työmäärän arvioinnissa. Lisäksi Mollan kamerakoulun käsikirjoitus on hyvä pohja muillekin animaatioille ja helpottaa yhtenäisen kokonaisuuden luomista. Koen osoittaneeni kykyä animaation teossa ja onnistuneeni toteuttamaan animaation, joka vastaa asiakkaan toiveita ja soveltuu hyvin siihen käyttöön, johon se on tarkoitettu.

LÄHTEET

- Aunila, S. 2007. Pikku Kakkosen jäävaroitus. Yle Elävä arkisto. Saatavissa: <http://yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=4&ag=28&t=539&a=2384> [viitattu 4.10.2011] .
- Eagan, D. 2010. America's film legacy. The authoritative guide to the landmark movies in the National Film Registry. New York: Continuum.
- Erickson, H. 2011. Rovi. The place to discover your next favorite band, album or movie. Saatavissa: <http://www.allrovi.com/movies/movie/toy-story-v132294> [viitattu 12.10.2011].
- Felix the Cat. 2011. History of Felix. Saatavissa: <http://www.felixthecat.com/history2.htm> [viitattu 10.10.2011].
- IMDB. 2011. The Internet Movie Database. Saatavissa: <http://www.imdb.com/> [viitattu 12.10.2011].
- Klein, N. 1996. Seven Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon. London: Verso.
- Krasner, J. 2004. Motion graphic design & fine art animation, principles and practise. Oxford: Focal Press.
- Laakso, A. 2010. Nukkeanimaation erikoistehosteet. Teoksessa Eläväksi animoitu, toim. Eija Saarinen ja Ilona Tanskanen, s. 79–114. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.
- Laitinen, S. 2003. Hyvää ja kaunista. Kuvataideopetuksen mahdollisuuksista nuorten esteettisen ja eettisen pohdinnan tukena. Helsinki: Aalto yliopisto – Taideteollinen korkeakoulu.

Laitinen, S. 2005. Kuvamediaa! Mediakasvatuksen ja kuvataidekasvatuksen risteyksessä. Teoksessa Koulutuksen kulttuurit ja hyvinvoinnin politiikat. Kasvatustieteen päivät 17. - 18.11.2005 Jyväskylässä, toim. Anna-Leena Huttunen ja Anna Mari Kokkonen, s. 194–200. Saatavissa:

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/18898/isbn9513923843.pdf?sequence=1> [viitattu 28.9.2011].

Mediakasvatuskeskus Metka. 2011. Saatavissa: www.mediametka.fi [viitattu 17.10.2011].

Molla: Media, osallisuus, lapsi. Saatavissa: <http://molla.ejuttu.fi/> [viitattu 24.9.2011].

Mustonen, A. 2006. Mediasta se pienikin ponnistaa. Teoksessa Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla, toim. Hanna Niinistö ja Anu Ruhala, s. 15–20. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Neupert, R. 2011. History of Animated Cinema. New Jersey: John Wiley & Sons.

Niinistö, H. & Ruhala, A. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Nissinen, H. 2011. Se pieni juttu, joka saa oppijan muistamaan. Saatavissa:

http://newsletter.prewise.com/fi/Prewise_Newsletter_12011/Se_pieni_juttu,_joka_saa_oppijan_muistamaan.aspx [viitattu 4.10.2011].

Noake, R. 1988. Animation. The Guide to Animated Film Techniques. London: Macdonald Orbis.

Nummila, H. 2002. Nalle jäissä. Turun Sanomat 5.1.2002. Saatavissa:

<http://www.ts.fi/ajassa/?ts=1,3:1007:0:0,4:7:0:1:2002-01-05,104:7:92048,1:0:0:0:0:> [viitattu 4.10.2011].

Nyyssölä, K. 2008. Mediakulttuuri oppimisympäristönä. Helsinki: Opetushallitus.

Optical Museum. 2009. Saatavissa: <http://www.opticaliamuseum.com/links/> [viitattu 12.10.2011].

Piironen, L. 1991. Nähdä, tulkita, ymmärtää. Teoksessa Rajaton ruutu, toim. Katriina Kauppila, Sinikka Kuosmanen ja Marja Pallassalo, s. 73–81. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto.

Pohjavirta, T. 2010. Elävä nukke. Teoksessa Eläväksi animoitu, toim. Eija Saarinen ja Ilona Tanskanen, s. 36-45. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Pohjola, K. & Johnson E. 2009. Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Raivio, J. 2001. Animaattori Heikki Prepula saa paperin elämään. Saatavissa: <http://www.uta.fi/festnews/fn2001/to/prepula.htm> [viitattu 12.10.2011].

Suomen elokuvakontakti ry. 2011. Käytöskukka. Saatavissa: <http://www.elokuvakontakti.fi/lastenelokuvat/kaytoskukka.htm> [viitattu 26.9.2011].

Thomas, B. 1991. Walt Disney, Elämänkerta. Helsinki: Helsinki Media.

Varpumaa, T. 2010. Lasten animaatiotyöpajojen ohjaus. Teoksessa Eläväksi animoitu, toim. Eija Saarinen ja Ilona Tanskanen, s. 114-131. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Working Space. 2010. Emprendedores Famosos III: Walt Elias Disney. Saatavissa: <http://workingspace.wordpress.com/2010/10/27/emprendedores-famosos-iii-walt-elias-disney-2/> [viitattu 12.10.2011].

Youtube. 2011. Saatavissa: <http://www.youtube.com> [viitattu 8.11.2011].

MOLLAN KAMERAKOULU

KOHTAUS 1 EXT

Kuvassa katsotaan ikään kuin kameran linssin läpi, kuvassa on Mons. Kamera räpsähtää. Näytetään Mollaa, jolla on kamera kasvojensa edessä. Molla laskee kameran ja tervehtii.

Molla: Hei Mons! Heippa kaikille!

Molla ja Mons näkyvät kuvassa. Molla selittää Monsille.

Molla: Tämä on kamera ja otin juuri kuvan sinusta. Haluatko nähdä?

Molla näyttää kameran näytöltä Monsista ottamansa kuvan. Mons hymyilee. Molla katsoo kameraan.

Molla: Tule mukaan! Opetan sinutkin ottamaan valokuvia!

KOHTAUS 2 INT

Kamera on pöydällä ja taustalta kuuluu Mollan ääni.

Molla: Tämä on digitaalikamera. Siinä ei ole filmiä ollenkaan, vaan kuvat tallentuvat muistikortille. Siitä ne voidaan siirtää tietokoneelle. Sitten niitä voi katsoa tietokoneen näytöltä. Kätevää, vai mitä!

Molla ottaa kameran käteensä. Näytetään lähikuvassa, kun Molla laittaa kameran hihnan ranteensa ympäri.

Molla: Tämä hihna pitää aina muistaa laittaa tällä tavalla, ettei kamera pääse putoamaan.

Molla esittelee kameran näytön.

Molla: Tästä näytöltä voi katsoa niitä kuvia, mitä on ottanut. Katso, tässä on Mons!

Molla näyttää, mistä napista kuva otetaan.

Molla: Tästä napista painamalla otetaan kuva. Muista painaa tarpeeksi kovaa. Eikä sormia saa laittaa linssin eteen!

Molla näyttää, miten kuvia voi katsoa näytöltä.

Molla: Tästä napista painamalla kuvat tulevat näytölle. Oho, onpas tumma, eihän tuosta saa mitään selvää! Täytyy ottaa uusi.

Näytetään Mollaa puolikuvassa, kamera kädessään.

Molla: Sitten voidaankin mennä ulos kuvaamaan!

Ollaan ulkona laajassa kuvassa. Linnut laulavat puiden oksilla. Molla ja Mons kävelevät kamerat käsissään. Molla napsii kuvia, välillä näytetään Mollaa ja välillä katsotaan kameran linssin läpi.

Molla: Katso Mons!

Molla on kiivennyt kiven päälle ja ottaa kuvan Monsista.

Mons kävelee vähän matkaa eteenpäin ja menee kyykkyyn.

Mons: Hei, täällä on etana!

Etanasta räpsitään monta kuvaa.

Mons: Mitä seuraavaksi tehdään?

KOHTAUS 4 INT

Molla ja Mons tulevat huoneeseen, jossa on pöytä ja pöydällä tietokone.

Molla: Nyt nämä kuvat pitää siirtää tietokoneelle talteen.

Näytetään, kuinka USB-johto menee kiinni ensin kameraan ja sitten tietokoneeseen.

Molla: Tässä on hyvä kysyä aikuiselta apua.

Äsken metsässä otetut kuvat ilmestyvät tietokoneen näytölle.

Molla ja Mons katsovat kuvia ja kommentoivat niitä.

Mons: Katso!

Molla: Oho!

KOHTAUS 5 INT

Molla: Kerrataanpa vielä!

Näytetään, miten kameran hihna laitetaan ranteeseen.

Molla: Hihna laitettiin näin, ettei kamera pääse tipahtamaan.

Näytetään, miten näyttöä katsotaan ja mistä napista otetaan kuva. Näytetään, mistä napista kuvia voi katsella. Kerrotaan, että kuvia voi ottaa kyykyssä, kiven päältä tai vaikka suoraan taivasta kohti.

Molla: Kuvan voi ottaa vaikka kyykyssä, tai voi kiivetä kiven päälle, tai voi kuvata vaikka pilviä taivaalla tai omia varpaita!

KOHTAUS 6 INT

Liite 1/3

Kuvassa näkyvät Molla ja Mons puolikuvassa. He vilkuttavat.

Molla: Hauskoja valokuvausreissuja! Tavataan taas!

Kuvassa räpsähtää salamavalo.

THE END